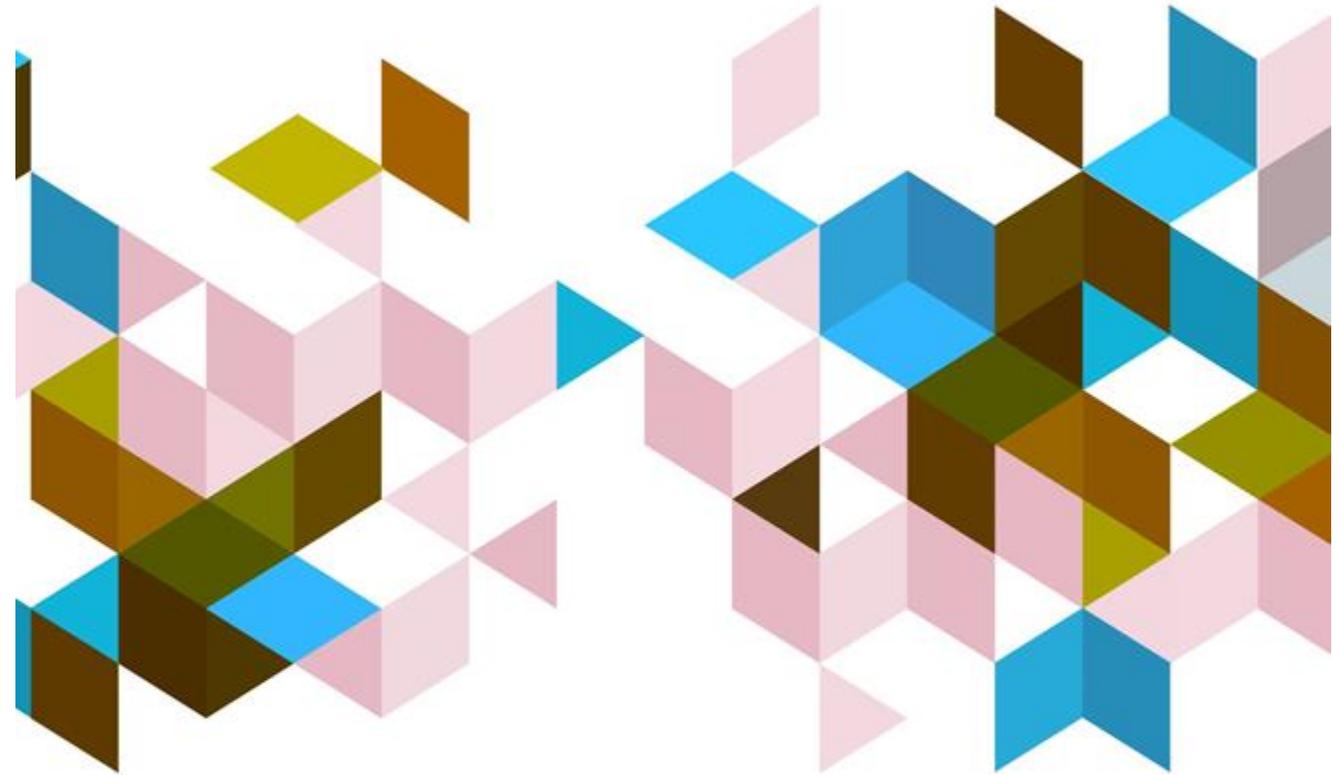


Medienbildungsmatrix für Grundschulen

Zur Unterstützung der
Umsetzung des
Medienbildungskonzepts an
Grundschulen



Medienbildungsmatrix für Grundschulen

Vorwort

Der Medienkompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz dient als Grundlage für die Entwicklung eines schulischen Medienbildungskonzepts und ist auf alle Schulformen anwendbar. Um die Grundschulen in diesem Bereich zu unterstützen, habe ich eine Medienmatrix in tabellarischer Form erstellt. Diese Matrix bietet einen umfassenden Überblick über die Kompetenzen in der Medienbildung, basierend auf dem Lehrplan sowie dem Medienkompetenzrahmen des SMK (siehe Quellenverzeichnis). Sie hilft bei der Entwicklung und Umsetzung schulinterner Medienbildungsziele. Die Lehrkraft hat damit die Möglichkeit, Medienbildung passgenau in die Unterrichtsplanung einzubinden.

In der Medienbildungsmatrix werden alle bereits im Lehrplan verankerten Inhalte der Medienbildung, klar und übersichtlich nach Klassenstufen und Fächern gegliedert, aufgelistet. Es handelt sich dabei jedoch nicht um eine vollständige Materialsammlung für eine erweiterte Unterrichtsgestaltung.

Diese Medienbildungsmatrix fungiert als beispielhaftes Muster, welches schulintern angepasst, umsortiert und ergänzt werden kann. Ich bin offen für Anregungen, Ideen zur Umsetzung sowie weitere Rückmeldungen.

Diese Medienmatrix ist Rahmen meiner Arbeit als pädagogische Mitarbeiterin am MPZ SOE entstanden. Meine Erfahrungen als Lehrkraft habe ich dabei mit einfließen lassen.

Für weiterführende Informationen und Materialien verweise ich auf die folgenden Seiten:

SMK. Schulische Medienbildung

<https://www.medienbildung.sachsen.de/schulische-medienbildung-4494.html>

Claudia Kuttner. Medienscouts an Grundschulen

<https://www.claudia-kuttner.de/medienscouts/grundschule>

SMK. Grundschule digital

https://www.lernsax.de/wws/9.php#/wvs/wp_gsdigital.php



Funktionen und Aufbau

Die Inhalte des Lehrplans bzgl. der Medienbildung lassen sich in acht Bereiche einteilen:

- 1) Medien bedienen und anwenden
- 2) Arbeiten mit dem Internet
- 3) Textverarbeitung
- 4) Arbeit mit Dateien
- 5) Digitale Kommunikation
- 6) Arbeit mit Hard- und Software
- 7) Präsentieren
- 8) algorithmisches Denken/ Robotik

Diese acht Bereiche sind in den verschiedenen Klassen und Fächern unterschiedlich wichtig. Einige Bereiche müssen in einer bestimmten Reihenfolge unterrichtet werden, zum Beispiel sollte man zuerst lernen, wie man digitale Geräte bedient, bevor man mit dem Internet arbeitet.

Der **erste Teil** dieses Arbeitspapiers bietet einen tabellarischen Überblick (Medienbildungsmatrix) über die Inhalte des Lehrplans bzgl. Medienbildung, sortiert nach **Klassenstufe** und **unterrichtendem Fach**.

In jeder Klassenstufe sind die acht Bereiche der Medienbildung aufgelistet, samt ihren **Inhalten** und **Tipps zur Umsetzung** (diese sind nur als Beispiele anzusehen). Die Inhalte sind dem zu unterrichtenden **Fach und dessen Lernbereich des Lehrplans** zugeordnet. Natürlich können die beschriebenen Inhalte auch in anderen Fächern eingeführt oder unterrichtet werden. Klasse 4 umfasst meist die curriculare Verbindung aller erlernten Medienkompetenzen und verbindet damit die einzelnen acht Bereiche der Medienbildung. Die letzten Spalten zeigen die **vorgegebenen Bereiche des Kompetenzrahmens (KB)** und bieten die Möglichkeit, den Wissensstand der Klasse zu dokumentieren. So kann die nächste Lehrkraft sehen, was bereits unterrichtet wurde, darauf aufbauen und die Ziele der Medienkompetenz systematisch verfolgen und ggf. anpassen. Zudem kann die Lehrkraft Fortbildungswünsche äußern.

Der **zweite Teil** beinhaltet einen Überblick über die acht Bereiche der Medienbildung (wobei hier Bereiche 6 und 8 zusammengefasst wurden) und die Ziele, die zum Ende der Grundschulzeit erreicht werden sollen.

Medienbildungsmatrix für Grundschulen

KB: 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 2 Kommunizieren und Kooperieren 3 Produzieren und Präsentieren 4 Schützen und sicheres Agieren 5 Problemlösen und Handeln 6 Analysieren und Reflektieren

Klasse 1								
Fach	Lernbereich	Bereiche Medienbildung	Kompetenzerwartung/ pädagogisches Ziel	Hinweise/ Beispiele zur Umsetzung	KB	Kompetenzstand		Fach/Unters/Datum
						+	++	
Medien bedienen und anwenden								
Deutsch	LB 4	verschiedene Medien entdecken	Einblick gewinnen in digitale und analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"> - Begriffserklärung Medien - Medien nennen und unterscheiden (Bücher, Zeitschriften, Radio, PC, Smartphone, Kamera, etc.) - Unterschied Tablet, Laptop, PC - auditive, audiovisuelle, digitale Texte 	Unterstützung von Medienheften der Verlage (Klett, Westermann, Cornelsen, etc.) Hörspiele einsetzen	5/6			
		Risiken/ Gefahren und Chancen	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzungsverhalten reflektieren 	Medientagebuch anlegen	6			
Deutsch	LB 6	Hardware/ Bedienhandlungen	Einblick gewinnen in Arbeit mit Tablets <ul style="list-style-type: none"> - Teile benennen Bildschirm, Lautsprecher, Ladeanschluss, Kameras, Kopfhöreranschluss <ul style="list-style-type: none"> - reflektierter Umgang - erste Anwendungen Starten, Herunterfahren, Apps starten und beenden, Erkunden einiger Apps, Einsatz der Finger, Fotoaufnahme	Beginn Tablet-Führerschein Angebote bei eduki / verschiedenen Verlagen (Medienheft Westermann/Klett) oder https://t1p.de/ipadfuehrerschein nutzen Medientagebuch weiterführen Tablet Führerschein fortsetzen	5			
Arbeiten mit dem Internet								
Textverarbeitung								
Deutsch	LB 0 und 3	Texte schreiben und überarbeiten	Einblick gewinnen in das Schreiben von Texten mit Tablet: <ul style="list-style-type: none"> - schreiben erste Buchstaben/ Wörter 	erste Lernwörter → in Stationsarbeit zur Festigung der Lernwörter oder Buchstaben einbauen	3			
Arbeit mit Dateien								
Digitale Kommunikation								
Arbeit mit Hard- und Software								
integrativ im Fachunterricht		digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Anwenden bestimmter Lernsoftware <ul style="list-style-type: none"> - Nutzen fächerspezifischer und -übergreifender Apps 	App Empfehlungen siehe Anhang	5			
Werken	LB 1		Einblick in ausgewähltes technisches Gerät gewinnen <ul style="list-style-type: none"> - z.B.: lernen Zweck und Funktionsweise einer Kamera kennen 	Fotosafari im Schulhaus, an der Baustelle etc. <ul style="list-style-type: none"> - Fotoapparat oder Tablet Präsentation mit App PicCollage	5			

Präsentieren									
Kunst	LB 1	verschiedene Präsentationsmöglichkeiten	Einblick gewinnen in verschiedene Präsentationsmöglichkeiten	Einsatz des Stiftes, Bild gestalten mit ZeichenApp: <i>Sketches School</i>	3				
Mathe	WB 1		- Zeichenprogramme nutzen	mit <i>BookCreator</i> gestalten Thema: <i>Zahlen und Mengen</i>	3				
Mathe	WB 4		- erstes E-Book erstellen	Fotoaufnahmen mathematischer Sachverhalte (Mengenvorstellung, Ornamente) <i>FotoApp, Digitalkamera, Drucker, Bildschirm spiegeln</i>	3				
Algorithmisches Denken / Robotik									

Klasse 2								
Fach	Lernbereich	Bereiche Medienbildung	Kompetenzerwartung/ pädagogisches Ziel	Hinweise/ Beispiele zur Umsetzung	KB	Kompetenzstand		Fach/Unters/Datum
						+	++	
Medien bedienen und anwenden								
Deutsch	LB 1 und 4	verschiedene Medien entdecken	Kennen von digitalen und analogen Medien: <ul style="list-style-type: none"> - vergleichen verschiedene Medien bzgl. Gestaltungs- und Ausdrucksmitteln - Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei auditiven, audiovisuellen, digitalen Texten 	WB De: „Märchen“ <ul style="list-style-type: none"> - Bücher/Zeitschriften - Film/Fernsehen - Hörbeispiele - E-Book - Radiobeiträge - altersgerechte Internetseiten Unterschiede festhalten, geeignete Einsätze finden	5			
Sachunterricht	LB 1		<ul style="list-style-type: none"> - informieren sich mit verschiedenen Medien 	Thema aus Lebenswelt der Schüler mit verschiedenen Medien erkunden: Bücher, Zeitschriften, PC und Tablet mit Internetzugang, Film und Hörbeispiele Festhalten gesammelter Infos/ Übersicht erstellen: <i>Post-it, MindMap 4Kids</i>	1			
Deutsch	LB 6	Risiken/ Gefahren und Chancen	Beurteilen ihr Nutzungsverhalten und Verhaltensregeln <ul style="list-style-type: none"> - bzgl. digitaler Geräte und digitaler Kommunikation - hinterfragen ihr Nutzungsverhalten, finden Alternativen 	-Wimmelbilder mit richtigen und falschen Verhaltensweisen -Tabellen zum Ankreuzen <i>Medienheft der Verlage</i> -eigene Regelübersicht erstellen <i>BookCreator, TaskCards, Tools von fobizz: https://tools.fobizz.com</i> <i>Möglichkeiten:</i> -Medientagebuch weiterführen -digitales Dokumentieren: <i>Numbers, Lernsax, Pages</i> -Bildschirm und Dokumente teilen anwenden	4 / 6			
Deutsch	LB 6	Hardware/ Bedienhandlungen	Einblick gewinnen in Arbeit mit dem PC: <ul style="list-style-type: none"> - Teile und externe Geräte benennen PC/Rechner, Bildschirm, Maus, Tastatur, Drucker, Scanner, Lautsprecher - Unterschiede zu Tablet erkennen und effektiven Einsatz besprechen - erste Anwendungen Starten, Herunterfahren, Programme starten und beenden, Umgang mit Maus, <u>Verwendung Tastatur</u>: Enter, Leertaste, Shift, Löschen, Entfernen, etc. 	Beginn Computer-Führerschein <ul style="list-style-type: none"> - Computer ABC: https://www.internet-abc.de/kinder/computer-abc/ PC mit Programmen: <i>Paint</i> oder <i>MS Word</i> nutzen Umgang mit Maus: in <i>Paint</i> Bild malen	5			

			Kennen der Anwendungen mit dem Tablet: <ul style="list-style-type: none"> - festigen der Inhalte aus Klasse 1 - teilen von Dokumenten, Bildschirm - verschieben, schließen Apps - neue Apps erkunden 					
Arbeiten mit dem Internet								
Sachunterricht Deutsch	LB 1 LB 6	Suchmaschinen	Einblick gewinnen in die Arbeit mit dem Internet: legen Suchinteressen fest und informieren sich unter Anleitung in altersgerechten Suchmaschinen <u>Achtung:</u> genaue Einführung in die Arbeit mit dem Internet erfolgt erst in Klasse 3	Kindersuchmaschine bereits geöffnet, als Link teilen <i>fragfinn.de / https://www.helles-koepfchen.de</i> <i>klexikon.de/ grundschulwiki</i>	1			
Textverarbeitung								
Deutsch	LB 2	Texte schreiben und überarbeiten	Einblick gewinnen in das Schreiben von Texten mit PC oder digitalen Endgeräten: schreiben erste Wörter/ Texte mit einem digitalen Endgerät	WB De: „Mit Wörtern spielen und gestalten“ - eigene Texte oder Gedichte digitalisieren (PC oder Tablet) <i>MS Word, NotizenApp, Pages</i>	3			
		Texte gestalten	Einblick gewinnen in das Gestalten von Texten mit PC oder digitalen Endgeräten: gestalten mit unterschiedlichen Schriftarten und -farben erste digitale Texte	eigene Texte nutzen <i>MS Word, NotizenApp, Pages, BookCreator</i>	3			
Arbeit mit Dateien								
Digitale Kommunikation								
Arbeit mit Hard- und Software								
integrativ im Fachunterricht		digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Anwenden bestimmter Lernsoftware <ul style="list-style-type: none"> - Nutzen fächerspezifischer und -übergreifender Apps 	App Empfehlungen siehe Anhang	5			
Werken	LB 1		Anwenden eines ausgewählten technischen Geräts		5			
Deutsch	LB 3		Anwenden elektronischer Wörterbücher	Wörterbücher Apps: - <i>Langenscheidt</i> - <i>Duden</i> - <i>Leo</i>	5			
Sachunterricht Mathe	LB 3 LB 4		Anwenden digitaler Messinstrumente <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmen der Temperatur - Bestimmen der Zeit 	digitale Thermometer / Uhren digitale Wetterberichte anschauen <i>Wetter-Apps/ Uhr (Weltuhr)</i>	5			
Präsentieren								
Kunst	LB 1	verschiedene Präsentationsmöglichkeiten	Gewinnen einen Einblick in verschiedene Präsentationsmöglichkeiten <ul style="list-style-type: none"> - Zeichenprogramme nutzen am PC 	Paint	3			

Deutsch Mathe			- E-Book erstellen	<i>BookCreator</i> Themen: Gedichte, geometrische Formen, Malfolgen	3			
Sachunterricht	WB 3		- mit Textprogramm Dokument erstellen	Themen: Werbebeitrag gestalten <i>MS Word, Pages, NotizenApp</i>	3			
Kunst Ethik	LB 2 LB 1		- Bilderpräsentation (digitale Fotostory)	Knetfiguren in Umwelt platzieren und fotografieren „Gullivers Reisen“ oder Fotowettbewerb zu Bildern der Natur <i>FotoApp, PicCollage, PhotoBooth Digitalkamera, Drucker, Bildschirm spiegeln</i>	3			
Sachunterricht	WB 3	Audiodateien	Einblick gewinnen in das Erstellen von eigenen Audiodateien: - gestalten einen eigenen Werbebeitrag - nehmen einen Wetterbericht auf	<i>Sprachmemo, iMovie, GarageBand</i>	3			
Algorithmisches Denken / Robotik								

Klasse 3								
Fach	Lernbereich	Bereiche Medienbildung	Kompetenzerwartung/ pädagogisches Ziel	Hinweise/ Beispiele zur Umsetzung	KB	Kompetenzstand		Fach/Unters/Datum
						+	++	
Medien bedienen und anwenden								
Deutsch	LB 1 und 2	verschiedene Medien entdecken	Übertragen ihr Wissen über digitale und analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"> - informieren sich mit verschiedenen Medien und vergleichen Informationen altersgerecht - legen Kriterien fest 	Thema aus Lebenswelt der Schüler mit verschiedenen Medien erkunden: Bücher, Zeitschriften, PC und Tablet mit Internetzugang, Film und Hörbeispiele Festhalten gesammelter Infos/ Übersicht erstellen: <i>Post-it, MindMap 4Kids</i>	5			
Sachunterricht	LB 1		<ul style="list-style-type: none"> - hinterfragen und bewerten Medien anhand geeigneter Kriterien 	Medienhefte der Verlage nutzen	6			
Kunst	LB3		<ul style="list-style-type: none"> - setzen traditionelle und digitale Medien zur aktionsbetonten Gestaltung ein 	Kunstrezeption	3			
Deutsch/ Ethik	WB / LB 1	Risiken/ Gefahren und Chancen	Beurteilen ihr Nutzungsverhalten und Verhaltensregeln <ul style="list-style-type: none"> - Positionieren sich zu verschiedenen Medien - hinterfragen ihr Nutzungsverhalten - diskutieren über Umweltauswirkungen digitaler Technologien 	Möglichkeiten: -Medientagebuch weiterführen -digitales Dokumentieren: <i>Numbers, Lernsax, Pages</i> -Bildschirm und Dokumente teilen anwenden <i>Medienheft der Verlage</i>	4 / 6			
Deutsch	LB 6	Hardware/ Bedienhandlungen	Kennen die Arbeit mit dem PC und Tablet <ul style="list-style-type: none"> - Teile und externe Geräte benennen - Anwendungen selbständig ausführen - Neue Anwendungen: drucken, kopieren und einfügen 	Fortführen Computer-Führerschein/ Tablet-Führerschein - Computer ABC: https://www.internet-abc.de/kinder/computer-abc/ PC mit Programmen: <i>Paint</i> oder <i>MS Word</i> nutzen	5			
Arbeiten mit dem Internet								
Sachunterricht Deutsch	LB	Einführung	Einblick gewinnen in die Arbeit mit dem Internet: <ul style="list-style-type: none"> - Begriffsklärung Internet - Grundlegende Funktionen im Browser Fachbegriffe, Internetseiten öffnen, mehrere Tabs, Symbole klären	Surfschein aus dem Internet ABC: - https://www.internet-abc.de/surfschein/ <i>PC oder Tablet mit Internetzugang</i>	5			
	LB 6	Suchmaschinen	Gewinnen einen Einblick in den Umgang mit Suchmaschinen <ul style="list-style-type: none"> - nutzen altersgerechte Suchmaschinen - entwickeln Suchstrategien (verwenden und bewerten von genauen Suchbegriffen)	Themen aus SU oder WB Suchmaschinen: <i>fragfinn.de / klexikon.de / www.helles-koepfchen.de</i> <i>PC oder Tablet mit Internetzugang</i>	1			
Deutsch	LB6	bewusster und sicherer Umgang	Gewinnen einen Einblick in den sicheren Umgang in digitalen Umgebungen <ul style="list-style-type: none"> - beachten rechtliche Vorgaben und lernen sicheres Agieren in digitalen Umgebungen 	Internet ABC: Achtung Gefahr im Internet! Und Medien im Internet - https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/ - https://www.klicksafe.de/jugendschutzprogramme	3/4/6			

			<ul style="list-style-type: none"> - beschäftigen sich mit Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien - verwenden Quellennachweise 	pixi-Bücher: Die Daten-Füchse in einfacher Form: Internetseite und Autor nennen, Aufrufdatum				
Textverarbeitung (3h)								
Deutsch	LB 2 und 6	Texte schreiben und überarbeiten	Kennen das Schreiben von Texten mit PC oder digitalen Endgeräten: <ul style="list-style-type: none"> - verfassen und gestalten Gebrauchsformen wie Einladung, Brief, E-Mail - überarbeiten Texte mit Hilfe der Korrekturzeichen und Rechtschreibhilfen 	E-Mail schreiben mit „Antolin“ MS Word, NotizenApp, Pages	3			
		Texte gestalten	Gewinnen einen Einblick in das Gestalten von Texten mit PC oder digitalen Endgeräten: <ul style="list-style-type: none"> - gestalten mit unterschiedlichen Schriftarten und -farben digitale Texte - benutzen Absatz- und Ausrichtungsfunktionen, markieren Wörter und heben Textstellen hervor 	eigene Texte nutzen MS Word, NotizenApp, Pages, BookCreator	3			
Arbeit mit Dateien								
Deutsch	LB 6	Strukturieren und Organisieren	Einblick gewinnen in die Organisationsstrukturen eines Computers: <ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe nutzen: Festplatte, Ordner, Unterordner, Datei Ordner anlegen, öffnen, verschieben, benennen/ umbenennen (wiederfinden), löschen 	Einführen der Fachbegriffe über Vergleich mit Bücherregal Regal=Festplatte, Datei=Arbeitsblatt	1			
		Dateiverwaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Dateien speichern, öffnen und wiederfinden 	nutzen von Dateimanagern: - PC oder Tablet DateinApp, Windows-Dateimanager, Lernsax	1			
Digitale Kommunikation								
		Grundkenntnisse	Gewinnen einen Einblick in geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Informationen <ul style="list-style-type: none"> - nennen, vergleichen und nutzen Möglichkeiten - Bewerten nach: Erreichbarkeit, Übertragungsgeschwindigkeit, Kosten, nonverbale Signale etc. - angeleitete kooperativ zusammenarbeiten durchführen Reflektieren eigenes Kommunikationsverhalten <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben und darstellen (Gesprächspartner, Häufigkeit, etc.) Kennen Regeln der Kommunikation <ul style="list-style-type: none"> - nennen, reflektieren und medienspezifisch anwenden 	Gespräche / Telefonate / Brief / E-Mail Digitale Texte weiterschreiben mit z.B. Pages, Lernsax, ZUMpad Kommunikationsform und -dauer in Diagrammen darstellen	2			
ev. Religion	LB 1	Soziale Netzwerke	<ul style="list-style-type: none"> - setzen sich Mobbing im digitalen Raum auseinander 	MindMap-Erstellung zu Regeln <ul style="list-style-type: none"> - Nutzen einer Internet-Suchmaschine (Cybermobbing-Kinder-Erklären) - ZDFtivi/logo!: https://www.zdf.de/kinder/logo/cybermobbing-112.html - Computerraum / Tablet App Mindmapper oder MS Word	2			

Arbeit mit Hard- und Software								
integrativ im Fachunterricht		digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Anwenden bestimmter Lernsoftware - nutzen fächerspezifischer und -übergreifender Apps	App Empfehlungen siehe Anhang <i>Anton, Antolin, Lernwerkstatt</i>	5			
Mathe	LB 3		Anwenden digitaler Messinstrumente - bestimmen der Länge	digitale Schritt und Kilometerzähler	5			
Präsentieren								
Deutsch	LB 4 oder WB	verschiedene Präsentationsmöglichkeiten	Kennen verschiedenen Präsentationsmöglichkeiten - kennen Merkmale auditiver, audiovisueller und anderer digitaler Texte / wählen diese passend aus und bewerten Bild und Ton als Gestaltungsmittel - erstellen eigenen digitalen Beitrag und setzen digitale Werkzeuge bedarfsgerecht ein	WB: Rund ums Buch - entdecken digitale Bücher und gestalten ein eigenes - kreieren ein eigenes Hörspiel oder -buch <i>BookCreator, iMovie, GarageBand, Sprachmemo</i>	3 / 6			
Kunst			- reflektieren Präsentationsmöglichkeiten	Mit Betrachtung auf Ästhetik und Übersichtlichkeit	3			
Deutsch	LB 6		- mit Textprogramm Dokument erstellen	Themen: Werbebeitrag gestalten <i>MS Word, Pages, NotizenApp</i> <i>Drucker, Bildschirm spiegeln, Anzeigegerät</i>	3			
Deutsch Ethik Musik	LB1 / WB WB1 WB4	Audiodateien	Gewinnen einen Einblick in das Erstellen von eigenen Audiodateien: - gestalten einen eigenen Medienbeitrag	Thema: Nachrichten, Wetter, Sport, Show oder Sendung - Aufnahme Interview (Datenschutz beachten) - Aufnahme eines Hörspiels zur instrumentellen Vertonung einer Farbe / Jahreszeit / ... <i>Instrumente, Diktiergerät, Sprachmemo, iMovie, GarageBand</i>	3			
Mathe/ Kunst	WB4/ LB1	Visuelle Dateien	Einblick gewinnen in das Arbeiten mit Bildern und Videos: - Bilder aufnehmen, bearbeiten (künstlerische Aspekte siehe Lehrplan beachten) - Bilder herunterladen und einfügen (Lernvor.: Umgang mit dem Internet)	<i>FotoApp, PhotoBooth, PicCollage, Prisma</i> - Collage aus verschiedenen Fotografien erstellen - Fotografie in flächig gestalteten Hintergrund einbetten	3			
Sachunterricht Deutsch		Präsentationsfolien	Einblick gewinnen in das Erstellen von eigenen Präsentationen: - Folien erstellen, bearbeiten - Folien bewerten	<i>MS PowerPoint, Keynote</i>	3			
Algorithmisches Denken / Robotik								

Klasse 4								
Fach	Lernbereich	Bereiche Medienbildung	Kompetenzerwartung/ pädagogisches Ziel	Hinweise/ Beispiele zur Umsetzung	KB	Kompetenzstand		Fach/ Unters/ Datum
						+	++	
Medien bedienen und anwenden								
Deutsch/ Sachunterricht	LB 1 und 6 LB 1 und 6	verschiedene Medien entdecken	Übertragen ihr Wissen über digitale und analoge Medien: <ul style="list-style-type: none"> - informieren sich zu ausgewählten Themen - vergleichen Angebote aus unterschiedlichen Medien - Entstehung und Verbreitung von Nachrichten - erkennen unterschiedliche Absichten und wählen Medien gezielt aus - greifen auf eigene Suchstrategien zurück 	Thema aus Lebenswelt der Schüler mit verschiedenen Medien erkunden: Bücher, Zeitschriften, PC und Tablet mit Internetzugang, Film und Hörbeispiele Festhalten gesammelter Infos/ Übersicht erstellen: <i>Post-it, MindMap 4Kids</i>	5/6			
Deutsch/ Sachunterricht	LB 6 / LB 1	Risiken/ Gefahren und Chancen	Beurteilen ihr Nutzungsverhalten und Verhaltensregeln <ul style="list-style-type: none"> - Positionieren sich zu Chance und Risiken der Nutzung digitaler Medien - hinterfragen ihr Nutzungsverhalten - kennen Maßnahmen zum Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrecht 		4 / 6			
Deutsch	LB 6	Hardware/ Bedienhandlungen	Kennen elementare Bedienhandlungen Tablet und PC <ul style="list-style-type: none"> - Anwendungen selbständig ausführen - siehe Klasse 3 		5			
Arbeiten mit dem Internet								
Sachunterricht Deutsch Ethik	LB übergreifend	Einführung	Kennen die Arbeit mit dem Internet: <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Funktionen im Browser Fachbegriffe, Internetseiten öffnen, mehrere Tabs, Symbole	<i>PC oder Tablet mit Internetzugang</i>	5			
		Suchmaschinen	Kennen den Umgang mit Suchmaschinen <ul style="list-style-type: none"> - nutzen altersgerechte Suchmaschinen - entwickeln Suchstrategien (verwenden und bewerten von genauen Suchbegriffen)	Themen aus SU oder WB Suchmaschinen: - fragfinn.de / klexikon.de <i>PC oder Tablet mit Internetzugang</i>	1			
Deutsch	LB6	bewusster und sicherer Umgang	Gewinnen einen Einblick in den sicheren Umgang in digitalen Umgebungen <ul style="list-style-type: none"> - beachten rechtliche Vorgaben und lernen sicheres Agieren in digitalen Umgebungen - beschäftigen sich mit Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien 	Internet ABC: Achtung Gefahr im Internet! Und Medien im Internet - https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/ - https://www.klicksafe.de pixi-Bücher: Die Daten-Füchse	3/4/6			
Textverarbeitung								
Deutsch /Englisch	LB 2 und 6	Texte schreiben/ überarbeiten und gestalten	Beherrschen die Grundlagen zur Formatierung von Texten: <ul style="list-style-type: none"> - schreiben und überarbeiten von Texten - gestalten eigene Texte (Erweiterung Klasse 3: Einfügen von Bildern) 	erstellen Präsentation oder eigenes Buch - Thema: eigene Geschichte oder Fabel <i>MS Word, NotizenApp, Pages, BookCreator</i>	3			

Arbeit mit Dateien								
Deutsch	LB übergreifend	Strukturieren und Organisieren	Kennen der Organisationsstrukturen eines Computers und wenden diese (unter Anleitung) an: - Fachbegriffe nutzen: Festplatte, Ordner, Unterordner, Datei Ordner anlegen, öffnen, verschieben, benennen/ umbenennen (wiederfinden), löschen		1			
		Dateiverwaltung	- Dateien speichern, öffnen und wiederfinden - Dateien strukturiert aufbewahren	nutzen von Dateimanagern: - PC oder Tablet <i>DateinApp, Windows-Dateimanager</i>	1			
Digitale Kommunikation								
		Grundkenntnisse	Gewinnen einen Einblick in geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Informationen - nennen, vergleichen und nutzen Möglichkeiten - Bewerten nach: Erreichbarkeit, Übertragungsgeschwindigkeit, Kosten, nonverbale Signale etc. - angeleitete kooperativ zusammenarbeiten durchführen Reflektieren eigenes Kommunikationsverhalten - beschreiben und darstellen (Geprächspartner, Häufigkeit, etc.) Kennen Regeln der Kommunikation - nennen, reflektieren und medienpezifisch anwenden	Gespräche / Telefonate / Brief / Chat / E-Mail / Blog / Foren von kindgerechten Anbietern Digitale Texte weiterschreiben mit z.B. Pages, Lernsax, ZUMpad/ sich in Foren austauschen (z.B. klassenintern über Taskcards) Kommunikationsform und -dauer in Diagrammen darstellen Datenschutz in sozialen Netzwerken (sichere Zugangsdaten, keine Weitergabe von persönlichen Infos)	2			
		Soziale Netzwerke		MindMap-Erstellung zu Regeln - Nutzen einer Internet-Suchmaschine (Cybermobbing-Kinder-Erklären) - ZDFtivi/logo! https://www.zdf.de/kinder/logo/cybermobbing-112.html - Computerraum / Tablet <i>App Mindmapper oder MS Word</i>	2			
Arbeit mit Hard- und Software								
integrativ im Fachunt.		digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Anwenden bestimmter Lernsoftware - nutzen fächerspezifischer und -übergreifender Apps	<i>Anton, Antolin, Alfons (Westermann), Lernwerkstatt</i>	5			
Mathe	LB 3		Anwenden digitaler Messinstrumente	digitale Küchenwaagen	5			
Sport/ Englisch/ Musik			Anwenden digitaler Endgeräte zur Aufnahme und Analyse - Sprachreflexion - Dokumentieren von Übungen und Leistungsfortschritten	Sprachmemo, Kamera	3/5			
Präsentieren								
Deutsch/ Sachunterricht/ Kunst	LB übergreifend	verschiedene Präsentationsmöglichkeiten	Kennen verschiedenen Präsentationsmöglichkeiten: - Wissen über auditive, audiovisuelle und andere digitale Texte / wählen diese passend aus und bewerten Bild und Ton als Gestaltungsmittel - Erstellen und überarbeiten eigenen digitalen Beitrag und setzen digitale Werkzeuge bedarfsgerecht ein - Achten auf Einheit von Wort und Bild - berücksichtigen Urheber- und Persönlichkeitsrechte - präsentieren und werten Ergebnisse aus	<i>MS PowerPoint, Keynote, BookCreator</i>	3 / 6			

Kunst	LB1 /WB1	Visuelle Dateien	Einblick gewinnen in das Arbeiten mit Bildern und Videos: <ul style="list-style-type: none"> - erstellen eigener Medienbeiträge, Kombinieren von Gestaltungspraktiken - Einheit Wort und Bild beachten - Bildfolge oder Video erstellen 	Voraussetzung: Umgang mit Internet und Arbeit am PC/Tablet Themen: Werbung, Literatur <ul style="list-style-type: none"> - erstellen eines Reiseführers - digitale Fotostory oder Collage <i>StopMotion, iMovie, BookCreator</i>	3			
Algorithmisches Denken / Robotik								
Werken/ Sachunterricht	LB 3	informatische Vorbildung	Einblick gewinnen in den Einsatzbereich von Robotern <ul style="list-style-type: none"> - Prinzip der Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe entdecken - Einblick in algorithmisches Denken erlangen 	<ul style="list-style-type: none"> - Automaten des Alltags - Übungen zu strukturierten Abläufen, Reihen- bzw. Schrittfolgen https://lehrerweb.wien/praxis/robotik-coding <ul style="list-style-type: none"> - Projekttag am und mit MPZ 	5			
		Programmierung	Einblick gewinnen in einfache Programmierumgebungen zur Steuerung <ul style="list-style-type: none"> - bauen und programmieren eines Modells - überprüfen auf Funktionalität 	https://lehrerweb.wien/praxis/praxis-ideen/idea/56?cHash=857788a153585b93df067ca311cfcfec	3/5/6			
			Übertragen des Wissens auf die Umsetzung einer konkreten Aufgabenstellung <ul style="list-style-type: none"> - einbauen der Themeneinheit in fächerübergreifendes Projekt (Bsp.: Umweltschutz und Müllbeseitigung) 	<i>BlueBot, BOB3, Lego education, Calliope, Dash-Roboter</i>				

Medienbildungsmatrix nach Kompetenzbereichen

1 -

Medien bedienen und anwenden (ab Klasse 1)		
Kompetenzbereiche der KMK	Kommunizieren und Kooperieren Schützern und sicheres Agieren Problem lösen und Handeln Analysieren und Reflektieren	
Ziele	SuS kennen ausgewählte Geräte zur Medienanwendung und können diese zielgerichtet bedienen und einsetzen. SuS beschreiben und hinterfragen das eigene Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Wirkungsabsichten. SuS entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien des individuellen und gesellschaftlichen Lebens.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Beherrschen/ Übertragen Wissen...</i>
⇒ Digitale und analoge Medien	Medien nennen und unterscheiden	Medien nennen, unterscheiden, vergleichen, bewerten und sich positionieren
⇒ Hardware und Bedienhandlungen	Erste Funktionsweisen mit dem Tablet/ PC	Elementare Bedienhandlungen mit Tablet und PC
⇒ Risiken/ Gefahren und Chancen	Erstes Reflektieren des Nutzungsverhaltens	Reflektieren und beurteilen Nutzungsverhalten und Verhaltensregeln

Medienbildungsmatrix nach Kompetenzbereichen

2 -

Arbeiten mit dem Internet (ab Klasse 3)		
Kompetenzbereiche der KMK	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Produzieren und Präsentieren Schützern und sicheres Agieren Problem lösen und Handeln Analysieren und Reflektieren	
Ziele	SuS wählen passende Informationsquellen bewusst aus, können sich darin orientieren und diese verwerten. SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Quellen. SuS entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien des individuellen und gesellschaftlichen Lebens.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Kennen...</i>
⇒ Einführung in das Internet	Arbeit mit dem Internet, unter Anleitung recherchieren	selbstständige und zielgerichtete Anwendung
⇒ Suchmaschinen	Nutzen und Entwickeln von Suchstrategien	Informationen gezielt suchen, entnehmen und altersgerecht bewerten
⇒ bewusster und sicherer Umgang	Rechtliche Vorgaben und sicheres Agieren	Rechtliche Vorgaben und sicheres Agieren, Chancen und Risiken Quellenarbeit

3 -

Textverarbeitung (ab Klasse 2)		
Kompetenzbereiche der KMK	Produzieren und Präsentieren	
Ziel	SuS planen, realisieren, überarbeiten und gestalten eigene textbasierte, digitale Medienprodukte.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Wenden ... an</i>
⇒ Texte schreiben und überarbeiten ⇒ gestalten	Grundfunktionen der Textverarbeitung	Grundfunktionen der Textverarbeitung selbstständig, gestalten diese unter Einbezug anderer medialer Bereiche (Einfügen von Bildern, etc.)

Medienbildungsmatrix nach Kompetenzbereichen

4 -

Arbeit mit Dateien (ab Klasse 3)		
Kompetenzbereiche der KMK	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	
Ziele	SuS speichern Daten und rufen diese ab. SuS fassen Daten zusammen, organisieren und strukturieren diese.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Wenden...an</i>
⇒ Strukturieren und Organisieren ⇒ Dateiverwaltung	Organisationsstruktur des Computers (speichern, öffnen und wiederfinden unter Anleitung)	Organisationsstruktur des Computers selbstständig

5 -

Digitale Kommunikation (ab Klasse 3)		
Kompetenzbereiche der KMK	Kommunizieren und Kooperieren	
Ziele	SuS verfügen über Grundkenntnisse medialer Kommunikation und tauschen sich mit Hilfe von Medien aus.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Wenden...an</i>
⇒ Grundkenntnisse ⇒ Soziale Medien	geeignete Kommunikationsmöglichkeiten und Kommunikationsverhalten	geeignete Möglichkeiten selbstständig, Bewusstes Nutzen unter Einhaltung erlernter Kommunikationsregeln

Medienbildungsmatrix nach Kompetenzbereichen

6 -

Arbeit mit Hard- und Software/ Robotik (ab Klasse 1/3)		
Kompetenzbereiche der KMK	Problem lösen und Handeln Produzieren und Präsentieren Analysieren und Reflektieren	
Ziele	SuS kennen ausgewählte Geräte zur Medienanwendung und können diese zielgerichtet bedienen und einsetzen. SuS erkennen und formulieren Algorithmen SuS suchen nach Lösungen und entwickeln Lösungen für technische Probleme	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Selbständiges anwenden...</i>
⇒ digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	ausgewählte technische Geräte und mediale Anwendungen (Apps, Software...)	ausgewählte technische Geräte und mediale Anwendungen (Apps, Software...)
⇒ Algorithmisches Denken und Programmierung (Robotik)	Funktionsweise von technischen Geräten dahinterliegende Algorithmen erste eigene Programmierungen	

7 -

Präsentieren (ab Klasse 1)		
Kompetenzbereiche der KMK	Produzieren und Präsentieren Analysieren und Reflektieren	
Ziele	SuS planen, produzieren und präsentieren eigene Medienprodukte unter der Beachtung rechtlicher Vorgaben. SuS entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien des individuellen und gesellschaftlichen Lebens.	
Entwicklungserwartungen	Beginn GS-Zeit	Ende der GS-Zeit
	<i>Einblick gewinnen in...</i>	<i>Anwenden</i>
⇒ verschiedene Präsentationsmöglichkeiten ⇒ Audio -, visuelle Dateien	Mit Hilfestellung digitale Medien zum Darstellen und Präsentieren nutzen	bedarforientiert Anwendung auswählen, erstellen, gestalten und selbstständig präsentieren Produkte vergleichen, bewerten

Quellenverzeichnis

Klett

Anoki Heft . Medien 1/2
Anoki Heft. Medien 3/4
Medien 3/4. Arbeitsheft

Westermann

Medienbildung in der Grundschule. Leitfaden für den Unterricht und Elternarbeit
Basiswissen Internet. Klasse 3 und 4
Basiswissen Computer und Tablet. Klasse 3 und 4
Basiswissen soziale Netzwerke. Klasse 3 und 4
Medienheft Grundschule. Kompetenzen in der digitalen Welt erwerben. 3 / 4
Medienheft Grundschule. Kompetenzen in der digitalen Welt erwerben. 1 / 2
Medienwelten. Grundschule. Arbeitsheft. 3 / 4

Cornelson

Medienkompetenz. Klasse 1-4. Band 1. Schritt für Schritt. Smartphones, Tablets, Blogs, Coding
Digitale Medien im Grundschulunterricht gezielt einsetzen. Spielerisch Lernen mit Apps & Co

Auer Verlag

55 Ideen. Digitale Medien in der Grundschule. einfach, sinnvoll, praxiserprobt
Die schnelle Stunde. Medienkompetenz. Klasse 1-4
Führerschein Medienkompetenz. Kindergerechte Kopiervorlagen für die Medienbildung in der Grundschule

Verlag an der Ruhr

30x digitale Medien für 45 Minuten. Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung

Friedrich Verlag

Grundschule Kunst. Digitale Medien. Nr.74. 1. Quartal 2019

Finken

Digitale Medien. Konzepte zur Förderung der Medienkompetenz. 2021

Kursplan Medienkunde in der Grundschule. Freistaat Thüringen. Ministerium für Bildung, Jugend und Sport.
Erfurt.2017

Medienpass NRW. Landesregierung Nordrhein-Westfalen. Medienberatung NRW. Düsseldorf. 2019

Sächsisches Staatsministerium für Kultus. (2019). Lehrplan Grundschule Sachunterricht/Mathe/ Deutsch/
Werken/Kunst/Musik/Englisch/Ethik/evangelische Religion/Sport [PDF].
<https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php>

Der Kompetenzrahmen der KMK in der Fassung der SMK-Konzeption „Medienbildung und Digitalisierung in der
Schule“. <https://www.medienbildung.sachsen.de>. Okt 2024

Medienkompetenzrahmen NRW. Landesregierung Nordrhein-Westfalen. Medienberatung NRW.
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>. Okt 2024

Claudia Kuttner. Medienscouts an Grundschulen.<https://www.claudia-kuttner.de/medienscouts/grundschule>. Nov 2024

SMK. Grundschule digital. https://www.lernsax.de/wws/9.php#/wvs/wp_gsdigital.php. Nov 2024

Mit Unterstützung und Zuarbeit von Frau A. Bechstädt

